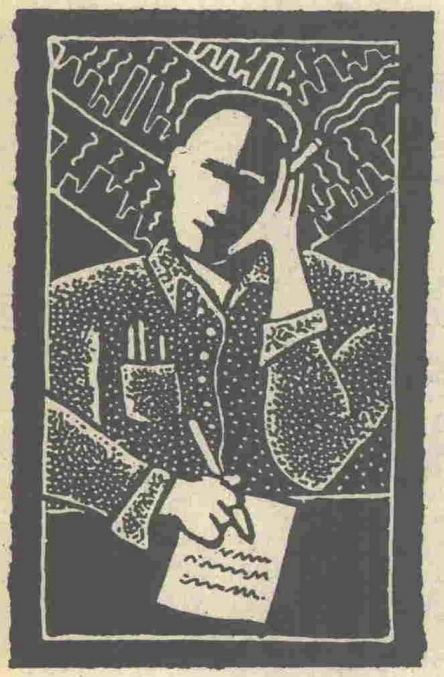
ข้อโต้แย้งเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ การติดต่อกับผู้ใช้



นานาทรรศนะเกี่ยวกับลิขสิทธิ์การติดต่อกับผู้ใช้เป็นคุณหรือเป็นโทษ ใคร่ครวญให้ถ้วนถี่

ในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2533 บริษัทโลตัสได้รับชัยชนะจากการฟ้องร้องการละเมิดลิขสิทธิ์ของบริษัทเปเปอร์แบคซอฟต์แวร์ เพราะว่าบริษัทนี้สนับสนุนงานทางด้านสเปรดชีต (spreadsheet) โดยใช้คำสั่งในการกดคีย์เหมือนกับโลตัส 1-2-3 อย่างไรก็ตาม บริษัทนี้ไม่ได้ถูกฟ้องร้องเรื่องคำสั่งในการเขียนโปรแกรมซึ่งเลียนแบบมาจากโลตัส 1-2-3 ทำให้การเลียนแบบเป็นเรื่องที่ปฏิบัติเรื่อยมาจนเกิดความเคยชิน กระทั่งนึกไม่ถึงเลยว่า ผลการตัดสินของศาลเมื่อเร็ว ๆ นี้ได้ทำให้การขยายขอบเขตของกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นกว้างขวางขึ้น

ภายในสัปดาห์ที่โลตัสกำลังประสบชัยชนะอยู่นั้น โลตัสได้ฟ้องร้องบริษัทบอร์แลนด์ในเรื่องของซอฟต์แวร์ควอตโตร (Quattro) ทั้งนี้เพราะสเปรดชีตของควอตโตรใช้รูปแบบการติดต่อกับผู้ใช้ (interface) คล้ายคลึงกับโลตัส 1-2-3 เล็กน้อย แต่โลตัสอ้างว่าความคล้ายคลึงเรื่องลำดับในการกดคีย์และความสามารถของควอตโตรที่โอนอ่อนให้ผู้ใช้สามารถสร้างเมนูเลียนแบบการทำงานนั้นมาจากโลตัส 1-2-3 จึงถือว่าเป็นการสมควรแล้วที่จะฟ้องร้องว่าเป็นการละเมิดต่อลิขสิทธิ์

การฟ้องร้องเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ของการติดต่อกับผู้ใช้นั้นได้เกิดขึ้นอีกมากมาย โดยบริษัทแอปเปิ้ลคอมพิวเตอร์ได้ฟ้องร้องบริษัทไมโครซอฟต์และบริษัทฮิวเล็ตต์-แพคการ์ดในเรื่องของระบบวินโดว์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการแสดงผลบนจอภาพนั้นคล้ายคลึงกับระบบแมคอินทอชของบริษัทแอปเปิ้ลเป็นอย่างยิ่ง ในลำดับต่อมาบริษัทเซร็อคซ์ก็ได้ฟ้องร้องบริษัทแอปเปิ้ลในเรื่องของระบบแมคอินทอช เพราะได้นำแนวความคิดบางอย่างมาจากระบบเซร็อคซ์สตาร์ (Xerox Star) การฟ้องร้องเหล่านี้พยายามที่จะขยายคำตัดสินคดีโลตัสและสร้างลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้ (user interface copyright) ให้มีความสำคัญมากขึ้น แต่การฟ้องร้องคดีของบริษัทเซร็อคซ์ต้องถูกยกเลิกไป เพราะถือว่าเป็นเรื่องแนวความคิดเฉพาะด้าน (technicality) แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าการอุทธรณ์ต่อศาลของบริษัทเซร็อคซ์ในเรื่องของแนวความคิดเริ่มแรกนั้นประสบชัยชนะ

แล้วก็ยังคงถือว่าการฟ้องร้องคดีนั้นยังมีผลบังคับอยู่ สำหรับในกรณีการฟ้องร้องคดีอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น บริษัทแอชตัน-เทตได้ฟ้องร้องบริษัทฟ็อกซ์ซอฟต์แวร์เรื่องการสนับสนุนโปรแกรมดาต้าเบสโดยใช้ภาษาในการเขียนโปรแกรมเหมือนกับที่ดีเบสใช้

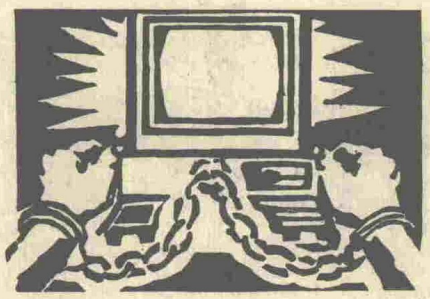
จากการฟ้องร้องคดีเหล่านี้ ทำให้โปรแกรมเมอร์และผู้ใช้เกิดความรู้สึกไม่พอใจ จึงร่วมมือกันต่อต้านโดยหยุดซื้อซอฟต์แวร์ ระงับการพัฒนาซอฟต์แวร์หรือปฏิเสธงานที่เสนอให้

การติดต่อกับผู้ใช้คืออะไร?

การติดต่อกับผู้ใช้ (user interface) คือการที่ผู้ใช้ต้องทำการเรียนรู้การใช้เครื่องมือนั้น ๆ เพื่อสามารถจะปฏิบัติงานกับเครื่องมือเหล่านั้นได้ เช่น การติดต่อกับผู้ใช้ของเครื่องพิมพ์ดีดก็คือรูปแบบของคีย์ต่าง ๆ บนแป้นพิมพ์ การติดต่อกับผู้ใช้ของรถยนต์ประกอบด้วยล้อรถ ห้ามล้อ เพื่อเร่งและลดความเร็วของรถยนต์ สัญญาณไฟเลี้ยว เป็นต้น

เมื่อเครื่องมือที่ใช้นั้นเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นการติดต่อกับผู้ใช้จะหมายรวมถึงตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ได้แก่ จอภาพ คีย์บอร์ด และเมาส์ รวมทั้งข้อกำหนดในโปรแกรม รูปแบบเหล่านี้รวมทั้งคำสั่ง เมนู ภาษาโปรแกรม และวิธีการที่ข้อมูลจะแสดงผลบนจอภาพ สิ่งนี้แหละที่เรียกว่าเป็นการติดต่อกับผู้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สำหรับคำว่าลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้หมายความว่าเป็นผู้มีสิทธิ์ในการใช้ได้แต่เพียงผู้เดียวตามกฎหมาย ตัวอย่างเช่น เครื่องพิมพ์ดีดเมื่อมีการจดลิขสิทธิ์ขึ้นแล้ว ดังนั้นโรงงานผลิตจะต้องสร้างเครื่องพิมพ์ดีดให้มีรูปแบบของคีย์แตกต่างกันออกไป



วัตถุประสงค์ของลิขสิทธิ์

ตามรัฐธรรมนูญของสหรัฐอเมริกาได้กล่าวไว้ว่า วัตถุประสงค์ในเรื่องของลิขสิทธิ์ของเขาก็คือ เพื่อเป็นการส่งเสริมความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และศิลปประยุกต์ โดยตั้งเจตนารมย์เพื่อที่จะให้ความคุ้มครองแก่ผู้ถือลิขสิทธิ์ และเป็นเครื่องป้องกันไม่ให้ผู้อื่นแอบใช้งานที่ตนได้จดลิขสิทธิ์ไว้ ทำให้ผู้ใช้งานจากลิขสิทธิ์ของผู้อื่นค่อย ๆ หมดไป สำหรับสาเหตุที่เห็นได้ชัดก็คือ ข้อกำหนดของศาลสูงสุดกำหนดในเรื่องของ Fox Film และ Doyal ว่า สิ่งเดียวที่สหรัฐอเมริกาให้ความสนใจและถือเป็นหลักในการปรึกษาหารือเรื่องลิขสิทธิ์คือการทำให้ไม่มีการแสวงหาผลประโยชน์จากแรงงานของผู้อื่น

เนื่องจากลิขสิทธิ์หมายถึงความเป็นเอกสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวตามกฎหมาย ซึ่งขัดแย้งต่อแนวทางความเป็นอิสระของปวงชนอย่างมาก ดังนั้นจึงต้องสามารถพิสูจน์ได้ว่า ลิขสิทธิ์จะทำให้ผลประโยชน์ที่ปวงชนได้รับมีค่ามากกว่าการลงทุน ตามข้อกำหนดของศาลสูงสุดหรือจากพื้นฐานของความเป็นอิสระทำให้เกิดคำถามว่า

"ลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้ที่เสนอต่อปวงชนมีค่าเพียงไร?" และ *"จะต้องเสียเงินสักเท่าใดเพื่อที่จะได้มาซึ่งลิขสิทธิ์นั้น?"* ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้หลายประเด็นดังนี้

ทรรศนะแรก : ขาดตัวกระตุ้นให้เกิดการพัฒนารูปแบบการติดต่อกับผู้ใช้

นักพัฒนาของสตาร์ ระบบแมค-อินทอช โลตัส 1-2-3 และดีเบสได้อ้างว่าหากปราศจากลิขสิทธิ์ของการติดต่อกับผู้ใช้ทำให้พวกเขาขาดสิ่งที่จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการพัฒนารูปแบบใหม่ขึ้นมา ซึ่งสิ่งนี้พวกเขาสามารถพิสูจน์ได้จากการกระทำของพวกเขาเอง

เมื่อปี 2529 ลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้ยังไม่มีใครเคยได้ยินหรือรู้จักมาก่อน อุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์พัฒนาขึ้นภายใต้ระบบการลอกเลียนแบบด้วยกันทั้งสิ้น การเลียนแบบมีทั้งที่ปฏิบัติจนเป็นมาตรฐาน และกระทำโดยถูกต้องตามกฎหมาย ภายใต้ระบบนี้เองทำให้ผู้ฟ้องร้องในขณะนี้ตัดสินใจพัฒนาซอฟต์-แวร์ของเขาเอง เมื่อต้องเผชิญกับสภาพเช่นนี้ผู้ฟ้องร้องทั้งหลายต่างตัดสินใจแล้วว่า มีเหตุผลพอเพียงแล้วที่จะร่างกฎหมายลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้เสียที

ถึงแม้ว่าผู้แข่งขันทั้งหลายจะมีอิสระในการเลียนแบบการติดต่อกับผู้ใช้เหล่านั้นได้ ส่วนใหญ่มักไม่สามารถขัดขวางต่อความสำเร็จและผลประโยชน์ที่จะได้รับของผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ดั้งเดิมได้เลย ยิ่งกลับกลายเป็นว่าทำให้ประสบกับความสำเร็จมากเสียจนกระทั่งกลายเป็นมาตรฐานไปเองโดยพฤตินัยด้วยซ้ำ (ยกเว้นบริษัทเซร็อกซ์สตาร์ซึ่งประสบกับความล้มเหลวอันเนื่องมาจากอ่อนประสบการณ์ทางด้านการตลาด)

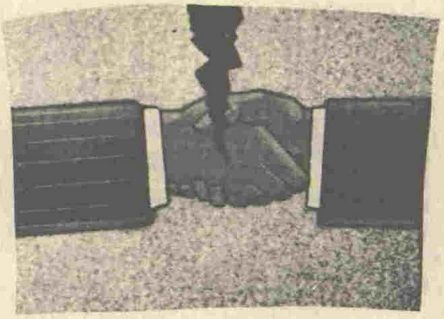
แม้ว่าลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้จะมีทางเป็นไปได้สูง แต่การปรับปรุงแก้ไขเรื่องการติดต่อกับผู้ใช้ให้ดีขึ้นนั้นก็มีส่วนที่ทำให้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้ขาดความสำคัญ

ทรรศนะที่สอง : การตั้งข้อสังเกตว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้ให้ความคุ้มครองแก่บริษัทเล็ก ๆ เท่าใดเลย

ตามข้อเสนอของลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้ซึ่งอ้างว่าจะให้ความคุ้มครองแก่บริษัทระดับเล็กไม่ให้ถูกกำจัดโดยบริษัทคู่แข่งที่ใหญ่กว่า แต่ในความเป็นจริงแล้วทุกวันนี้การฟ้องร้องเรื่องลิขสิทธิ์จะกระทำโดยบริษัทที่ใหญ่กว่าเสียเป็นส่วนมาก เมื่อรูปแบบการติดต่อได้ทำเป็นมาตรฐานแล้วลิขสิทธิ์คงจะถูกยกเลิก สำหรับบริษัทขนาดเล็กซอฟต์แวร์ของเขามักไม่ค่อยมีคนรู้จักและใช้งานน้อย ดังนั้นในสถานการณ์เช่นนี้กฎหมายลิขสิทธิ์ย่อมช่วยอะไรแก่บริษัทเล็กได้ไม่มากนัก

เราลองนึกภาพดูว่า ถ้าบริษัทเล็ก ๆ ซึ่งมีลูกค้าเพียงหนึ่งหมื่นคน เปรียบเทียบกับบริษัทที่ใหญ่กว่ามีลูกค้าถึงหนึ่งล้านคนและมีความสามารถทางด้านการตลาดสูง ขายสินค้าอย่างเดียวกัน ย่อมเป็นที่แน่นอนเหลือเกินว่าบริษัทใหญ่สามารถจะเข้าถึงตลาดได้มากกว่าบริษัทเล็ก โดยบริษัทใหญ่จะพยายามใช้กลยุทธ์ทางการตลาดตรึงการเข้าถึงลูกค้าก่อนที่บริษัทเล็กจะทำได้

กฎหมายลิขสิทธิ์ของการติดต่อกับผู้ใช้จะไม่สามารถทำการเปลี่ยนแปลงสภาพเช่นนี้ได้ ถึงแม้ว่าจะบังคับบริษัทใหญ่ในเรื่องการพัฒนารูปแบบการติดต่อซึ่งได้ทำการลอกเลียนแบบมาจากบริษัทเล็กก็ตาม จะมีผลกระทบกระเทือนต่อลูกค้าของบริษัทใหญ่เพียงเล็กน้อยเท่านั้นเอง ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าผู้ซื้อไม่มีความรู้เรื่องรูปแบบการติดต่อมาก่อน ดังนั้นข้อพิจารณาการตัดสินใจในการเลือกซื้อของเขาจะพิจารณาจากบริษัทที่ใหญ่กว่าเป็นสำคัญ ยิ่งกว่านั้นกฎหมาย



ลิขสิทธิ์จะเป็นตัวปิดกั้นโอกาสของบริษัทเล็ก ถ้าบังเอิญว่าซอฟต์แวร์ซึ่งผลิตโดยบริษัทใหญ่นั้นประสบความสำเร็จและกลายเป็นมาตรฐาน ยิ่งเป็นสาเหตุให้ลูกค้าใหม่ใช้เป็นเครื่องตัดสินใจเลือกซื้อของจากบริษัทใหญ่มากกว่าบริษัทเล็กด้วย ในสถานการณ์เช่นนี้บริษัทเล็กจะดำรงอยู่ได้ต้องเสนอซอฟต์แวร์ที่เข้ากันได้กับมาตรฐานของบริษัทใหญ่ แต่เนื่องจากมีกฎหมายลิขสิทธิ์ประกาศไว้พวกเขาจึงไม่สามารถจะกระทำเช่นนี้ได้

เพื่อลดความเสียเปรียบในเรื่องดังกล่าว บริษัทเล็กอาจอาศัยความได้เปรียบทางด้านอื่นมาทดแทน นั่นคือความคล่องแคล่วว่องไวในการทำงานของบริษัท ค่าใช้จ่ายในการลงทุนต่ำและลดการเสี่ยงต่อความล้มเหลวที่มีโอกาสเกิดขึ้น จึงทำให้บริษัทเล็กสามารถจะดำรงต่อไปได้

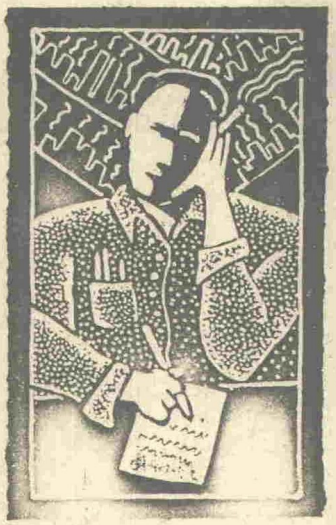
ทรรศนะที่สาม : รูปแบบในการติดต่อกับผู้ใช้ที่ต่างกันเป็นสิ่งที่ผู้ใช้ไม่ต้องการอย่างยิ่ง

ระบบลิขสิทธิ์ได้ก่อกำเนิดขึ้นมาเพื่อทำให้เกิดรูปแบบที่แตกต่างกันของผลงาน ตัวอย่างเช่น ลิขสิทธิ์ของนวนิยาย เพลง และดนตรี เป็นต้น เหตุผลที่ต้องมีลิขสิทธิ์ดังกล่าวก็เพื่อลดความซ้ำซ้อนของผลงาน เช่น หนังสือแนวนวนิยายคงจะไม่มีใครต้องการอ่านนวนิยายที่มีเรื่องราวเหมือนกับเรื่องที่เขาเคยอ่านมาแล้ว แต่การติดต่อกับผู้ใช้นั้น รูปแบบในการติดต่อแตกต่างกันกลับเป็นสิ่งที่ผู้ใช้ไม่ต้องการอย่างยิ่ง เขาต้องการรูปแบบการติดต่อที่แน่นอนเพื่อง่ายต่อการใช้งาน จากความต้องการดังกล่าวนี้จึงทำให้เกิดมาตรฐานเกี่ยวกับสัญญาณและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการบังคับรถยนต์ขึ้นมา ทำให้พวกเราสามารถจะขับรถยนต์ไปยังที่แห่งใดก็ได้โดยไม่ต้องถามเรื่องกฎระเบียบจราจรจากผู้ใดเลย เรื่องรูปแบบที่ไม่เข้ากันของการติดต่อกับผู้ใช้ทำให้เราต้องเสียค่าใช้จ่ายไปโดยไม่ได้ประโยชน์อะไรเลย

รูปแบบของการติดต่อกับผู้ใช้ที่ดีมาก ๆ นั้นเป็นเรื่องยากที่จะคิดขึ้นมาได้ แต่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบในการติดต่อกับผู้ใช้ให้แตกต่างจากรูปแบบเดิมเพียงเล็กน้อยนั้นเป็นเรื่องง่ายดาย ดังนั้นย่อมเป็นสิ่งที่แน่นอนเหลือเกินว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของการติดต่อกับผู้ใช้จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้การพัฒนาเรื่องการติดต่อกับผู้ใช้ประสบความสำเร็จได้

ทรรศนะที่สี่ : ความตั้งใจที่จะแข่งขันกันลดน้อยลง

ภายใต้การคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้นั้นจะทำให้การแข่งขันในการเลียนแบบเพื่อสร้างซอฟต์แวร์ขึ้นมาใหม่นั้นลดลง ฉะนั้นผู้ใช้จะต้องเรียนรู้รูปแบบการติดต่อใหม่เพื่อสลับไปใช้งานในรูปแบบที่แตกต่างกันได้ แต่ตัวผู้ใช้ไม่ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพราะจะได้ผลไม่คุ้มค่ากับเวลาที่สูญเสียไป ตัวอย่างเช่น การออกแบบคีย์บอร์ดเครื่องพิมพ์ดีดของบริษัท Dvorak เมื่อหลายสิบปีที่แล้ว แต่พนักงานพิมพ์ดีดยังไม่สามารถจะพิมพ์ได้เร็วและแม่นยำกว่าที่เคยพิมพ์จากเครื่องมาตรฐานซึ่งออกแบบโดย QWERTY ได้ ทำให้เครื่องของ Dvorak มีผู้นิยมใช้น้อยมาก



ำพนักงานพิมพ์ดีดคนใหม่ต้องการจะ
ียนรู้เขาคงต้องเลือกเรียนเครื่องของ
WERTY มากกว่าเพราะเป็นเครื่อง
นิยมใช้กันทั่วไปนั่นเอง

ความหมายของลูกค้าในการเลือก
ช้ซอฟต์แวร์นั้นไม่มีผลกระทบต่อการ
ข่งขัน เพราะความมีสิทธิ์ขาดแต่เพียง
เดียวในเรื่องการติดต่อกับผู้ใช้ทำให้
ลประโยชน์ที่จะได้รับเป็นสิทธิ์ขาด
ต่เพียงผู้เดียวด้วย สิ่งนี้จึงเป็นสาเหตุที่
าให้ลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้มีราคา
พง แต่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโน-
ลยีต่ำ เนื่องจากไม่มีการแข่งขันที่จะ
ัฒนาซอฟต์แวร์นั้นให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งถือว่า
ันเรื่องโชคดีในทางธุรกิจ แต่กลับกลาย
ันเรื่องที่เลวร้ายอย่างใหญ่หลวงสำหรับ
ระชาชน

**รรศนะที่ห้า : ความไม่เข้ากัน (Incom-
tibility) ไม่สามารถหมดไปได้เสียที**

ตัวอย่างของเรื่องนี้ที่เห็นกันชัด ๆ
คือ ถ้าลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้
องพวงมาลัยรถยนต์ที่มีอายุ 50 ปี มัน
ะมีผลบังคับจนกระทั่งหมดอายุของ
ญญานั้น ในระหว่างที่อยู่ในช่วงของ
ขสิทธิ์นี้เราได้ทำการพัฒนาที่บังคับ
ยนต์ด้วยคันคับ คันเหยียบและคันโยก
าหรับผู้ใช้รถจะเรียนรู้วิธีในการขับรถ
ห้อใดยี่ห้อหนึ่งที่ตนพอใจย่อมไม่ใช่
องง่ายถ้าจะให้พวกเขาต้องหัดขับรถ
ห้อโน้นทียี่ห้อนี้ที เมื่อหมดสัญญา
ขสิทธิ์ อุตสาหกรรมรถยนต์ทั้งหลายมี
สระที่จะเลือกวิธีการติดต่อกับผู้ใช้แบบ
ที่สุดมาใช้งาน ถ้าเขาเลือกใช้รถยนต์
ห้อฟอร์ดซึ่งบังคับโดยล้อ ส่วนรถยนต์
วไปบังคับโดยคันเหยียบ แน่นอน!
งจะไม่มีบริษัทใดที่จะใจร้ายถึงกับ
ปลี่ยนแปลงรูปแบบโดยทันที หรือ
่สนใจใยดีต่อลูกค้าเก่าของตน ฉะนั้น
คงต้องใช้เวลานานนับสิบปีค่อย ๆ ทำการ
เปลี่ยนแปลงทีละน้อยจนกว่าจะกลาย
เป็นรูปแบบเดียวกันได้ทั้งหมด

**ทรรศนะที่หก : ผู้ใช้ต้องเสียเงินลงทุน
สูงกว่านักพัฒนา**

ผู้ฟ้องร้องชอบอ้างว่าในการออก-
แบบการติดต่อกับผู้ใช้นั้นเป็นตัวอย่าง
ของการลงทุนที่สูงมากเพื่อออกแบบ
ส่วนต่าง ๆ ขึ้นมา แต่ในความเป็นจริง
แล้วความพยายามในการออกแบบการ
ติดต่อกับผู้ใช้ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์
นั้นมีค่าเพียงเล็กน้อยเท่านั้นเอง เมื่อ
เปรียบเทียบกับการลงทุนเพื่อที่จะทำ
การพัฒนาโปรแกรมบุคคลที่จะต้องลงทุน
เป็นจำนวนมากเกี่ยวกับเรื่องการติดต่อ
กับผู้ใช้ก็คือผู้ที่ต้องการเรียนรู้วิธีใช้งาน
จริง ๆ ตัวอย่างเช่น โปรแกรมโลตัส-
1-2-3 ผู้ใช้ต้องเสียทั้งเงินและเวลาเป็น
จำนวนมาก เพื่อเรียนรู้วิธีการใช้งาน
ให้ได้มากกว่าเวลาและเงินที่โลตัสต้อง
สูญไปเพื่อใช้ในการพัฒนาโปรแกรม
ทั้งหมดเสียอีก

ดังนั้นถ้าจะใช้เรื่องการลงทุนเป็น
เครื่องตัดสินถึงความเป็นผู้มีกรรมสิทธิ์
แล้วล่ะก็ ผู้ใช้สมควรจะเป็นผู้ได้รับ
กรรมสิทธิ์นั้นมากกว่าผู้ที่ทำการพัฒนา
ด้วยซ้ำ ดังที่วารสาร InfoWorld (ฉบับ
กลางเดือนมกราคม 2532) ได้กล่าวไว้ว่า
ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทั่วไปนั้นคาดว่ากฎหมาย
ลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้จะทำให้เกิด
ความเสียหายแก่พวกเขาอย่างมาก

**ทรรศนะที่เจ็ด : การเลือกที่รักมักที่ชังจะ
เป็นการขัดแย้งต่อหลักการใช้ซอฟต์แวร์
ร่วมกัน (Software Sharing)**

ลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้จะ
ทำให้รูปแบบของการติดต่อกับผู้ใช้มี
ลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งขัดต่อหลัก
ของการใช้ซอฟต์แวร์ร่วมกัน อาทิเช่น
Freeware, Sharewhere และ Public
domain ถึงแม้ว่าอาจจะเป็นไปได้ที่
เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ใช้การติดต่อ
กับผู้ใช้รูปแบบนั้นได้ถ้าหากเขาเต็มใจ
แต่นั่นหมายถึงว่าเราจะต้องมีการลงทุน
บ้าง โดยปกติแล้วเขาจะคิดเป็นราคา
ต่อการคัดลอก และยังไม่มีการรวบรวม
ไว้ว่าจะต้องลงทุนสักเท่าใดแน่เพื่อที่
จะให้ได้มาซึ่งความเป็นอิสระในการใช้
โปรแกรมนั้น หากเป็นไปในรูปแบบนี้ได้
ผลสุดท้ายอาจเป็นการขยายขอบเขต
กว้างขวางออกไป จนทำให้ความเป็น
เอกสิทธิ์ในซอฟต์แวร์นั้นหมดไปในที่สุด

สำหรับบุคคลที่เขียนโปรแกรม
ขึ้นมา เพื่อบริจาคให้แก่สังคม เพื่อใช้

ประโยชน์ร่วมกันหรือเพื่อประโยชน์ในการศึกษา ซึ่งเขาอนุญาตให้ทำการแก้ไขดัดแปลงโปรแกรมของเขาได้ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นการบริการต่อสังคม และจะไม่ค่อยมีใครทำการเปลี่ยนแปลงแก้ไขผลงานชิ้นนั้น

ทรรศนะที่แปด : ลิขสิทธิ์จะกลายเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการข่มขู่

ขอบเขตของลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้นั้นยังคลุมเครืออยู่ และศักยภาพก็กว้างเสียจนทำให้กลายเป็นเรื่องยุ่งยากสำหรับโปรแกรมเมอร์ที่จะแน่ใจได้ว่าตนจะปลอดภัยจากการถูกฟ้องร้องคดีละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ โปรแกรมส่วนใหญ่จะต้องมีส่วนของการติดต่อ การออกแบบการติดต่อมักมีแนวคิดจากสิ่งที่เคยพบเห็นมาก่อน ยกเว้นแต่ว่าจะเป็นพวกอัจฉริยะจริง ๆ เท่านั้นที่ชอบค้นหารูปแบบใหม่ ๆ ชนิดที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่า ถ้าเราจะทำโครงการเกี่ยวกับโปรแกรมสักอย่างหนึ่งอาจจะมีความเสี่ยงต่อการถูกฟ้องร้องสูงมาก

ข้อความที่ว่า *"ยอมเสียเงินเป็นล้านเพื่อป้องกันตัวดีกว่าไม่เหลือสักแดงเดียวเมื่อตกเป็นเมืองขึ้น"* ข้อความนี้ดูเหมือนว่าจะเป็นที่เลื่องลือกันมากในวงการธุรกิจปัจจุบัน ลูกค้าและนักลงทุนมักจะหลีกเลี่ยงที่จะติดต่อกับบริษัทที่ตกเป็นเป้าหมายการถูกฟ้องร้อง เพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นกับตน ดังนั้นเมื่อถูกข่มขู่โดยให้เลือกระหว่างการต้องเสียเงินกับการถูกฟ้องร้องแล้วย่อมเป็นข้อสรุปที่แน่นอนว่าธุรกิจส่วนมากจะต้องเลือกการยอมเสียเงินดีกว่า ทำให้ดูเหมือนกับว่าพวกเขาได้รับชัยชนะในการข่มขู่นี้ ตราบเท่าที่ลิขสิทธิ์ในการติดต่อยังคงอยู่ การข่มขู่ในรูปแบบนี้ก็จะขยายวงกว้างออกไปเรื่อย ๆ

ทรรศนะที่เก้า : ลิขสิทธิ์ในการติดต่อ (interface copyright) จะเป็นตัวขัดขวางประโยชน์ที่จะได้รับจากการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ ๆ

เนื่องจากการพัฒนาทางด้านการติดต่อเจริญขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้นกฎหมายลิขสิทธิ์ในการติดต่อจะเป็นตัวถ่วงความก้าวหน้าที่จะเกิดขึ้น รูปแบบการติดต่อที่เกิดขึ้นตั้งแต่เริ่มแรกนั้นมิใช่ว่าจะสมบูรณ์เสียเลยทีเดียว จะต้องทำการปรับปรุงซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งกลุ่มเหล่านั้นจะนำผลที่ได้จากการศึกษาของกลุ่มที่เคยทำก่อนหน้านี้มาพัฒนาต่อ ตัวอย่างเช่น ระบบการติดต่อของแมคอินทอชได้แนวความคิดของบริษัทเซร็อคซ์และ SRI ซึ่งรับแนวความคิดมาจาก Standford Artificial Intelligence Laboratory (SAIL) ส่วนระบบการติดต่อของเซร็อคซ์สตาร์ได้แนวความคิดมาจาก SRI และ SAI
สำหรับโลตัส 1-2-3 ทำการพัฒนารูปแบ
การติดต่อจาก Visicalc และสเปรดชี
อื่น ๆ ส่วนดีเบสก็ทำการพัฒนาโปรแกร
มาจาก Jet Propulsion Laboratory

ความก้าวหน้าลักษณะนี้พวกเร
ควรให้การสนับสนุนอย่างยิ่ง ถ้ารูปแบ
การติดต่อแต่ละแบบมีลิขสิทธิ์เสียแล้
การปรับปรุงให้ดีขึ้นก็ทำได้ยาก ถึงแม้ว่
เจ้าของลิขสิทธิ์จะอนุญาตให้ทำการพัฒน
ได้ แต่ความยุ่งยากและการที่จะต้อ
เสียเงินให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์นั้นเป็นสิ่ง
ทำให้พวกเขาเกิดความท้อถอยขึ้นไ
ผู้ใช้ยินดีให้ทำการเปลี่ยนแปลงโปรแกร
เพื่อการใช้งานง่ายและรวดเร็วขึ้น หมาย
ความว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นต้องเข้ากันไ
(compatible) กับรูปแบบเก่า หรือมีผ
ต่อส่วนของการติดต่อที่พวกเขาเคยรู้จั
มาก่อนเท่านั้น ดังนั้นบนคีย์บอร์ดขอ
คอมพิวเตอร์จะมีส่วนของคีย์ฟังก์ชั
คีย์ลูกศรบอกทิศทาง คีย์ในการล
ข้อความและคีย์ควบคุม (Control Keys

ชิ่งบนเครื่องพิมพ์ดีดยังไม่เคยมี แต่
ปแบบของตัวอักษรนั้นยังคงเหมือนเดิม

อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลง
พียงบางส่วนนี้กฎหมายลิขสิทธิ์ (copy-
ight law) ยังไม่อนุญาตให้ทำถ้าส่วนที่
ำคัญของรูปแบบการติดต่อใหม่เหมือน
บรูปแบบการติดต่อที่ได้จดลิขสิทธิ์ไว้
ล้ว แต่จะถือว่ารูปแบบการติดต่อใหม่
นั้นผิดกฎหมาย

รรศนะที่สิบ : นักพัฒนารูปแบบใน
ารติดต่อไม่ต้องการลิขสิทธิ์

เมื่อ พ.ศ. 2532 ACM ได้จัด
มมนาเรื่อง "ปฏิกิริยาระหว่างคอมพิว-
อร์กับมนุษย์ (Computer-Human
nteraction)" โดยศาสตราจารย์เซมวล-
น จากโรงเรียนสอนกฎหมาย Enory
ด้แสดงความเห็นเรื่อง "การพยายาม
อกเลียนแบบ" โดยถูกต้องตามกฎหมาย
ละการฝ่าฝืนต่อลิขสิทธิ์ในการติดต่อ
บผู้ใช้ เขาได้ทำการสำรวจความคิดเห็น
ี่ยวกับเรื่องนี้จากผู้เข้าร่วมสัมมนา
กวิจัยและนักพัฒนา ปรากฏว่าจาก
าตอบที่ได้นั้นมีแนวความคิดไม่เห็น
วยต่อลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้
ปรียบเทียบกับแนวคิดอื่น ๆ เป็นสัดส่วน
ง 4:1 และเมื่อถามว่าลิขสิทธิ์ในการ
ดต่อกับผู้ใช้จะทำให้เกิดโทษหรือเป็น
ระโยชน์มากน้อยเพียงใด จากช่วง
ะแนน 1 ถึง 5 ปรากฏว่าคำตอบที่ได้
ค่าเฉลี่ยเพียง 1.6 เท่านั้น

อย่างไรก็ตาม ผู้สนับสนุนในเรื่อง
ขสิทธิ์ของการติดต่อกับผู้ใช้ได้กล่าวว่า
ขสิทธิ์จะช่วยรักษาความปลอดภัยและ
ลประโยชน์ให้กับผู้ที่ทำการออกแบบ
รติดต่อนั้น จากการสำรวจนี้จะเห็น
ว่ามีผู้สนับสนุนในเรื่องนี้น้อยมาก

มีทางเลือกอย่างอื่นไหม?

สำหรับในวงการธุรกิจ "ระบบผูกขาดสินค้า" ลูกค้าจะได้รับผลประโยชน์ในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้นเอง แต่สำหรับผู้ขายปรารถนาที่จะเป็นเจ้าของระบบผูกขาดนั้นเสียเองโดยเปิดเผย สิ่งนี้ก่อให้ลูกค้าเกิดความไม่พอใจและพยายามตีตัวออกห่าง ในระยะเวลาที่ยาวนานขึ้นจะทำให้ธุรกิจนั้นประสบกับความล้มเหลวในที่สุด

เพราะฉะนั้นถ้าเรายอมให้มีลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้เกิดขึ้นจะทำให้เกิดระบบผูกขาด ผลประโยชน์ที่สังคมควรได้รับก็จะลดลง เพราะเรามัวคำนึงถึงแต่เรื่องผลประโยชน์ในทางธุรกิจ คงจะไม่มีธุรกิจไหนที่จะปฏิเสธผลประโยชน์ที่ล่อใจเช่นนี้ได้หรอก ดังนั้นพวกเราอย่าให้ชักชวนชี้นำให้มีลิขสิทธิ์ในการติดต่อกับผู้ใช้เลย

สรุป

ความมีเอกสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในเรื่องของการติดต่อกับผู้ใช้ไม่ได้ช่วยเหลือผู้ใช้ อีกทั้งยังไม่เป็นการส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าในทางวิทยาศาสตร์และศิลปประยุกต์แต่อย่างใด รูปแบบการติดต่อกับผู้ใช้ควรจะเป็นสมบัติของส่วนรวม เพื่อป้องกันมิให้เกิดปัญหาขัดแย้งเหมือนเช่นที่ผ่านมา